

Dreamcast™



Dreamcast

3rd STRIKE STREET FIGHTER™



CAPCOM

CAPCOM™

Un jeu spécial de la part de CAPCOM ENTERTAINMENT
vous a fait choisir STREET FIGHTER™ III 3rd STRIKE. Ce
jeu est exclusivement destiné à la console de jeu
Dreamcast™. Lisez attentivement ce manuel avant de
commencer STREET FIGHTER™ III 3rd STRIKE.

© 2000 CAPCOM CO., LTD. 2000 TOUTS DROITS RESERVES.
CAPCOM, le LOGO CAPCOM et STREET FIGHTER sont des
marques déposées de CAPCOM CO., LTD. STREET FIGHTER™ III
3rd STRIKE est une marque déposée de CAPCOM CO., LTD.
Dreamcast™ et les logos Dreamcast sont des marques
de la part des marques commerciales ou des marques
de Sega Enterprises, Ltd.

CAPCOM ON-LINE

<http://www.capcom.com>

Visitez notre site web pour connaître les dernières
nouvelautés de CAPCOM ou pour regarder les jeux en
ligne qui y sont présentés ! Vous pouvez également nous
envoyer un mail à l'adresse megamail@capcom.com pour
obtenir de l'aide ou découvrir les nouveautés de
CAPCOM !

SOMMAIRE

Dreamcast™	32
Commencer une partie	33
Commandes (par défaut)	34
Ecran de Combat	36
Règles de combat	38
Modes de jeu	39
Coups spéciaux de base	44
Super Arts	46
Système d'évaluation	47
Street Fighters (combattants)	48
Alex	48
Ryu	49
Dudley	49
Yun	50
Twelve	50
Yang	51
Q	51
Necro	52
Chun-Li	52
Sean	53
Remy	53
Elena	54
Oro	54
Ken	55
Urien	55
Makoto	56
Ibuki	56
Hugo	57
Akuma	57
Support technique	58

**COUVERCLE DU
COMPARTIMENT À CD
BOUTON POWER**

permet d'allumer et
d'éteindre l'appareil



BOUTON OPEN

permet d'ouvrir le couvercle
du compartiment à CD

PORTS DE COMMANDES

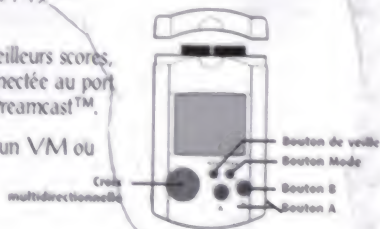
Permettent de connecter la manette Dreamcast™ ou tout autre périphérique. De gauche à droite : port de commande **A**, port de commande **B**, porte de commande **C** et port de commande **D**. Pour **STREET FIGHTER™ III: 3rd STRIKE**, connectez les manettes des joueurs 1 et 2 respectivement aux ports de commande A et B.

STREET FIGHTER™ III: 3rd STRIKE se joue à 1 ou 2 joueurs. Avant d'allumer votre console Dreamcast, connectez la (les) manette(s) Dreamcast™ ou tout autre périphérique aux ports de commande. Pour jouer à deux ou plus de deux joueurs, achetez des manettes supplémentaires (vendues séparément).

DREAMCAST™ VISUAL MEMORY (VM) - CARTE MEMOIRE

Pour sauvegarder vos paramètres de jeu et vos meilleurs scores, insérez un VM dans le port 1 de la manette connectée au port de commande A avant d'allumer votre console Dreamcast™.

Remarque: ne jamais éteindre la console, retirer un VM ou déconnecter une manette pendant l'enregistrement des données.



COMMENCER UNE PARTIE

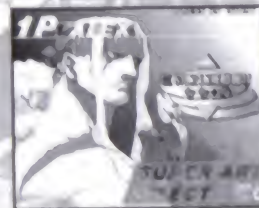
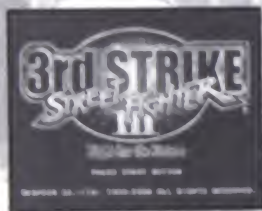
Depuis l'écran de titre, appuyez sur le bouton **START** pour faire apparaître le menu Mode de jeu. Pour faire votre sélection sur les écrans suivants, utilisez la croix multidirectionnelle ou le Joystick, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

- Sélectionnez un mode de jeu (voir description des différents modes de jeu page 39.)
- Sélectionnez un Street Fighter (combattant). La couleur du personnage dépend du bouton sur lequel vous avez appuyé pour faire votre sélection (voir le chapitre énumérant les personnages et leurs coups, page 48.)
- Sélectionnez un Super Art – un coup spécial particulièrement puissant – pour votre combattant. Chaque Street Fighter dispose de trois Super Arts. Sélectionnez celui qui correspond le plus à votre style. Pour utiliser le Super Art de votre combattant, il faut que votre « Super Art Gauge » (jauge de Super Art) soit pleine (voir les Super Arts de chaque personnage, page 48.)

S'AVEGARDER UNE PARTIE

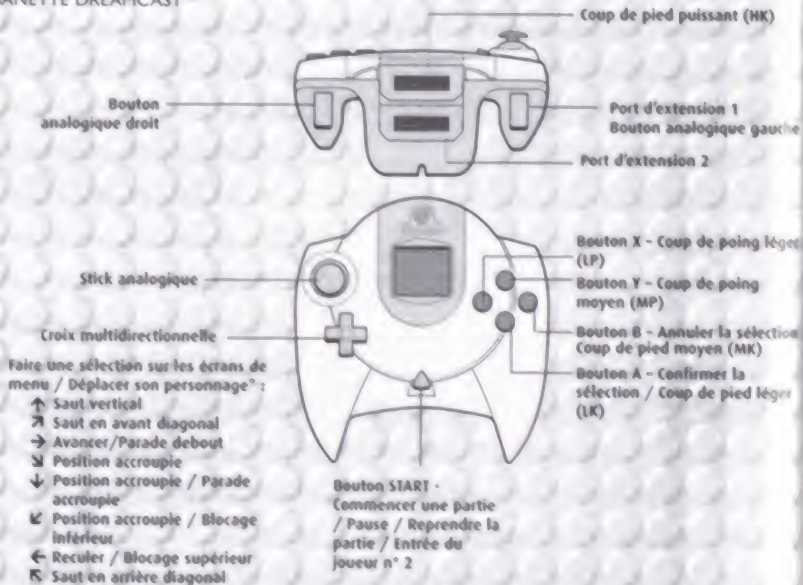
STREET FIGHTER™ III: 3rd STRIKE enregistre automatiquement les données du jeu (paramètres de jeu, meilleurs scores, etc.) à différents moments de la partie. Pour utiliser cette fonction, insérez un Visual Memory (Carte mémoire) dans le port 1 de la manette connectée au port de commande A.

Il faut 4 blocs libres pour sauvegarder les données de **STREET FIGHTER™ III: 3rd STRIKE**.



COMMANDES (PAR DEFAUT)

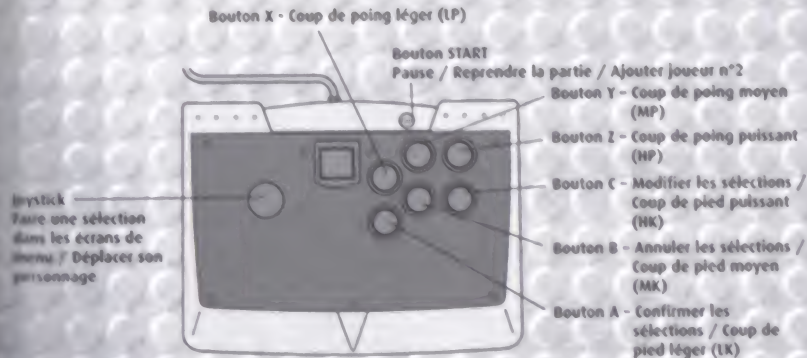
MANETTE DREAMCAST™



Les mouvements décrits ici sont paramétrés pour un personnage regardant à droite. S'il regarde à gauche, inversez les directions gauche/droite.

Lors de la mise sous tension de la console Dreamcast™, ne touchez ni au stick analogique, ni aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements. Si toutefois cela arrivait, éteignez immédiatement la console, puis rallumez-la en évitant soigneusement de toucher à la manette.

ARCADE STICK DREAMCAST™



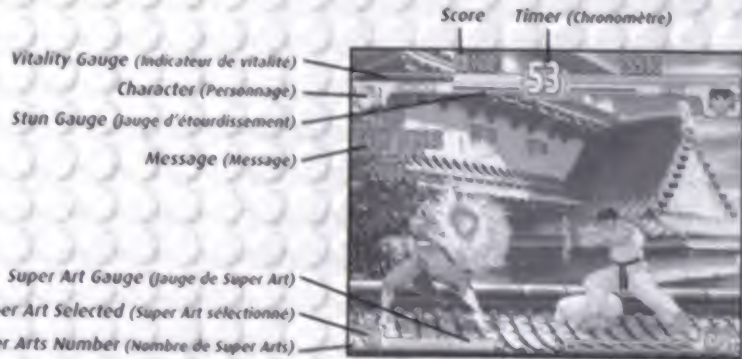
VIBRATION PACK DREAMCAST™

Le jeu **SMASH FIGHTER™ III: 3rd STRIKE** prend en charge le périphérique Vibration Pack. Inséré dans le port d'extension 1 de votre Dreamcast™ ou d'un autre périphérique compatible, le Vibration Pack crée un effet de vibrations qui amplifie remarquablement les sensations du jeu. Remarque : lorsque le Vibration Pack est inséré dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast™, il se connecte, mais ne se verrouille pas. Ainsi, le Vibration Pack est susceptible de tomber en panne, d'être retiré accidentellement et d'interrompre le fonctionnement du jeu. Le Vibration Pack ne peut être utilisé avec l'Arcade Stick.

Notes à lire :

- **SMASH FIGHTER™ III: 3rd STRIKE** se joue à 1 ou 2 joueurs. Connectez les manettes ou tout autre périphérique à la console avant de l'allumer.
- Si le jeu ne répond pas à l'utilisation du stick analogique de la manette Dreamcast™
- Une fois le jeu terminé, retournez à l'écran de Titre en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et START et sur les boutons analogiques. La console Dreamcast™ effectue une réinitialisation logicielle et affiche l'écran de Titre.
- Vous pouvez modifier l'attribution des touches par défaut de la manette et de l'Arcade Stick. Pour cela, reportez-vous à la page 44.

ECRAN DE COMBAT



Wins

(Victoires) Nombre de victoires remportées par le joueur (non disponible lorsque les joueurs regardent vers la gauche.)

Score

Score du joueur.

Timer

(Chronomètre) Temps de combat restant.

Vitality Gauge

(Indicateur de vitalité) Cette barre de couleur diminue au fur et à mesure que le personnage est attaqué. Lorsqu'elle disparaît complètement, le personnage est K.O.

Character

(Personnage) Nom et description du combattant.

Stun Gauge

(Jauge d'étourdissement) Lorsque cette jauge se remplit, le personnage est étourdi et chancelle.

Messages

Tout au long du combat, plusieurs messages s'affichent pour chaque personnage.

Super Art Gauge

(Jauge de Super Art) Lorsque cette jauge est pleine, il est possible d'effectuer un Super Art.

Super Art Selected

(Super Art sélectionné) Super Art actuellement sélectionné pour le personnage.

Super Art Number

(Nombre de Super Arts) Nombre de Super Arts utilisables. (chaque Super Art a un nombre d'utilisations maximal)

REGLES DE COMBAT

MATCHPLAY (MATCH)

- Chaque manche dure jusqu'à 99 (par défaut) ou jusqu'à ce qu'un combattant gagne.
- Le premier joueur qui parvient à épuiser toute la vitalité de son adversaire avant que le temps soit écoulé remporte la manche.
- Si, lorsque le temps est écoulé, il reste de la vitalité aux deux joueurs, le vainqueur de la manche est celui à qui il en reste le plus.
- Le premier joueur qui gagne deux manches sur trois (par défaut) remporte le match.

DRAW GAME (EGALITE)

Il y a égalité lorsque les deux joueurs épuisent leur vitalité au même moment (double K.O.) ou lorsqu'il leur reste la même quantité de vitalité à la fin du temps de jeu.

S'il y a égalité lors de la dernière manche, c'est le nombre de points qui départage les joueurs.

Remarque : vous pouvez modifier la durée des manches et leur nombre à l'aide du mode Options. Voir page 43.

MODES DE JEU

ARCADE 1 OU 2 JOUEUR(S)

Mesurez-vous aux joueurs de l'ordinateur, les uns après les autres. Battez-les tour à tour et vous sortirez vainqueur ! Vous pouvez à tout moment faire entrer un 2ème joueur dans la partie en appuyant sur le bouton START. Vous pouvez continuer le jeu même si vous perdez.

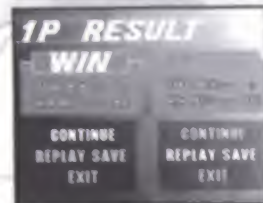


VERSUS (DUEL) - COMPETITION A 2 JOUEURS

Défiiez un ami en face à face. Connectez deux manettes à votre console Dreamcast™ avant de commencer. Sélectionnez un combattant, des handicaps et un niveau avant chaque match ; choisissez également un Super Art pour chaque manche (prédéfini ; ce paramètre peut être modifié dans le mode Options. Voir page 43).

En mode Versus, un écran de Résultat s'affiche après chaque match. faites votre sélection parmi les options suivantes :

- Continue (Continuer) – Retourner à la partie.
- Replay Save (sauvegarder le ralenti) – Sauvegarder les données enregistrées. Vous pouvez visionner le ralenti dans le mode Replay (voir page 42).
- Exit (Quitter) – Quitter le mode Versus et retourner au menu Mode de jeu.



TRAINING (ENTRAINEMENT)

Pratiquez vos coups et vos combos. Choisissez votre personnage et son adversaire. Vous verrez alors apparaître le menu Entraînement. Utilisez la croix multidirectionnelle ou le joystick F/A pour sélectionner un paramètre et D/E pour le modifier. Appuyez sur le bouton A pour confirmer.

NORMAL TRAINING (ENTRAINEMENT NORMAL)

- **Normal Mode (Mode normal)** – Pour pratiquer vos coups et vos combos sans limite de temps. Votre adversaire récupère automatiquement la vitalité perdue.
- **Recording Mode (Mode Enregistrement)** – Enregistrez vos entraînements sans limite de temps. Comme pour un match normal, votre adversaire perdra de la vitalité au fur et à mesure que vous l'attaquez.
- **Replay** – Pour pratiquer vos coups et vos combos sans limite de temps. Votre adversaire récupère automatiquement la vitalité perdue.
- **Dummy Setting (Paramètres adversaires)** – Pour adapter les paramètres de votre adversaire.
- **Training Option (Options d'entraînement)** – Pour modifier différentes options du mode Entraînement.
- **Button Config (Configuration des boutons)** – Pour modifier l'attribution des commandes.
- **Character Change (Changer de personnage)** – Pour sélectionner un autre personnage ou adversaire.
- **Quit** – Pour retourner au menu Mode de jeu et commencer l'entraînement.



BLOCKING TRAINING (PRATIQUE DES PARADES)
Le mode vous permet de pratiquer vos parades. Enregistrez tout d'abord l'attaque de votre adversaire, puis pratiquez vos parades dans la scène d'attaque enregistrée. Sélectionnez votre personnage et votre adversaire, puis ouvrez le menu Entraînement.

- **Dummy Recording (Enregistrement de l'adversaire)** – Pour enregistrer votre adversaire à l'attaque de façon à disposer d'un modèle d'attaque. La durée de l'enregistrement est limitée et votre personnage pare automatiquement. Vous pouvez quitter ce mode lorsque le temps est écoulé ou par le menu Pause (appuyez sur le bouton START).
- **Blocking Training (Pratique des parades)** – Pratiquez vos parades contre l'adversaire que vous avez enregistré à l'attaque dans le mode Enregistrement de l'Adversaire. Notez que si vous ne parrez pas les attaques de votre adversaire ou si vous ne l'attaquez pas, celui-ci ne reproduira pas correctement le modèle d'attaque.
- **Other Options (Autres options)** – Voir Entraînement normal, page 40.

SYSTEM DIRECTION (SYSTEME DE JEU)

Cette option permet de modifier et d'adapter les systèmes de jeu suivants :

- **System (Système)** – Sélectionnez ORIGINAL pour créer votre propre système de jeu.
- **Direction** – Pour modifier et adapter les systèmes de jeu existants. Lorsque vous surlignez un objet, sa description s'affiche en bas de l'écran. Sélectionnez NEXT (suite) ou appuyez sur le bouton analogique D / le bouton Y pour aller à la page suivante. Sélectionnez BACK (retour) ou appuyez sur le bouton analogique G / le bouton X pour retourner à la page précédente. Sélectionnez EXIT (quitter) pour retourner au menu de Système de jeu.



- **Save (Sauvegarder)** – Pour sauvegarder les paramètres de jeu sur un VM.
- **Exit (Quitter)** – Pour retourner au menu Mode de l'option Entraînement.

MODE REPLAY

Cette option permet de visionner des données antérieurement enregistrées sur un VM. Sélectionnez tout d'abord un VM contenant des données replay. Puis, dans la liste qui s'affiche, choisissez un fichier replay à charger. Une fois le fichier visionné, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Restart (Recommencer)** – Visionner de nouveau le fichier replay.
- **Save (Sauvegarder)** – Enregistrer le fichier replay sur un VM (il faut jusqu'à 30 blocs VM pour enregistrer un fichier replay.)
- **Exit (Quitter)** – Retourner au menu Mode de l'option Entraînement.



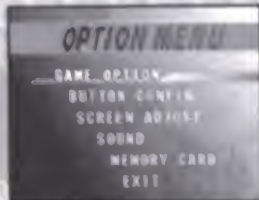
OPTIONS

Utilisez la croix multidirectionnelle ou le joystick BA pour faire votre sélection, puis TM pour modifier le paramètre. Appuyez sur le bouton A pour confirmer et sur le bouton START pour retourner à l'écran de Titre.

Game Option (Options de jeu)

Difficulty	(difficulté) augmentez le nombre d'étoiles pour rendre votre adversaire plus coriace.
Time Limit	(Limite de temps) Définit la durée de chaque manche.
Rounds	(Manches) (1 pers.) Définit le nombre de manches par match pour les parties à 1 joueur.
Rounds	(Manches) (Duel) Définit le nombre de manches par match pour les parties à 2 joueurs.
Damage Level	(Niveau des dommages) Définit la gravité des blessures infligées par vos attaques.
Handicap	Active/désactive le handicap en mode Duel.
Player 1/2	(Joueur 1/2) (Duel) Définit le mode de commande des personnages en mode Duel. Pour assister à un match de l'ordinateur contre lui-même, réglez cette option sur « CPU » pour les deux personnages.
Default Settings	(Paramètres par défaut) Restaure les paramètres par défaut.
Exit	(Quitter) Permet de retourner au menu Options.
Button Config	(Configuration de boutons) Permet de modifier l'affectation des boutons. Vous pouvez également attribuer des commandes spéciales aux boutons.
Screen Adjust	(Paramètres d'écran) Permet d'adapter les paramètres d'écran à votre moniteur.
Sound	(Son)
Audio	Permet de sélectionner un son stéréo ou mono.
BGM/SE Level	(Niveau de la musique de fond / des effets sonores) Permet de régler le volume de la musique de fond / des effets spéciaux.
BGM Test	(Test de la musique de fond) Permet d'écouter un échantillon de la musique de fond.
Memory Card	(Carte mémoire)
Save Data	(Sauvegarder les données) Permet de sauvegarder le réglage des options et le classement des scores sur un VM. Cet enregistrement occupe 3 blocs sur le VM.
Load Data	(Charger les données) Charger les données enregistrées sur un VM.
Auto Save	(Enregistrement automatique) Activez cette option pour que le réglage des options et le classement des scores soient automatiquement sauvegardés.

Remarque : pour sauvegarder et charger des données, il faut disposer d'un Virtual Memory.



COUPS SPECIAUX DE BASE

Les mouvements de la croix multidirectionnelle ou du joystick indiqués ci-dessous sont paramétrés pour des combattants regardant à droite. Pour qu'ils regardent à gauche, inversez les actions gauche/droite.

Regular Moves (Coups normaux) Appuyez sur le bouton Coup de poing (P) ou Coup de pied (K)

Special Moves (Coup spécial) Combos effectués à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du joystick et du bouton Coup de poing ou Coup de pied.

Block (Blocage) Blocage supérieur : D; Blocage inférieur : B
Le blocage peut être effectué debout ou accroupi. Utilisez le blocage droit pour parer une attaque de votre adversaire.

Il est impossible d'effectuer un blocage en l'air.

High Jump (Saut élevé) AF
Plus élevé qu'un saut normal.

Dash (Fuite) EE ou DD

Parrying (Parades) Standing parry (Parade debout) : E (en direction de l'adversaire)

Crouching blocking parry (Parade bloquante accroupie) : A
Appuyez en direction de l'adversaire pour une attaque supérieure ou sur A pour une attaque inférieure au moment où l'adversaire frappe. Si vous y parvenez, vous pouvez contre-attaquer le premier et prendre l'avantage.

Quick Standing (Récupération rapide de la position debout) A
Utilisez ce coup lorsqu'un adversaire vous terrasse ou vous propulse dans les airs.

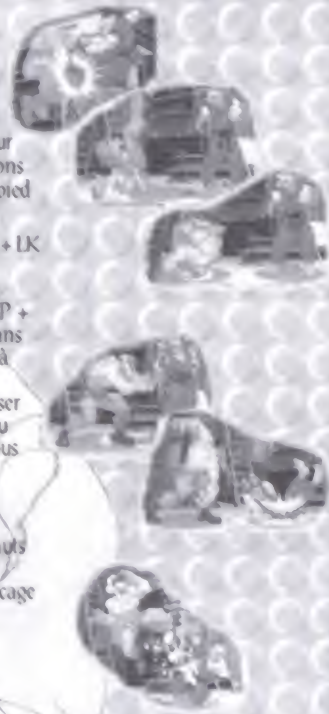


Dizzy Recovery (Récupération de ses esprits) Tous les boutons
Permet de récupérer ses esprits plus rapidement en appuyant rapidement sur tous les boutons directionnels, les boutons Coup de Poing et les boutons Coup de pied dans n'importe quel ordre.

Throw & Grapple (Propulsion en l'air et Agrippement) LP + LK simultanément
Lorsque vous vous trouvez très près de l'adversaire, appuyez sur les boutons LP + LK simultanément pour le propulser dans les airs. Certains personnages tendent à agripper leur adversaire plutôt qu'à le propulser. Vous pouvez également utiliser cette commande pour vous échapper au moment où l'adversaire s'apprête à vous agripper pour vous propulser en l'air.

Leap Attack (Attaque par bonds) MP + MK simultanément.
Les bonds sont moins élevés que les sauts normaux et les attaques. Ce coup est particulièrement efficace contre un blocage accroupi.

Personal Action (Action personnelle) HP + HK simultanément



SUPER ARTS

Super Art

Croix multidirectionnelle ou Joystick + Bouton Coup de poing ou Coup de pied

Les Super Arts sont des coups spéciaux très puissants. Au fur et à mesure de vos attaques, votre jauge de Super Art se remplit. Lorsqu'elle est pleine, vous pouvez effectuer un Super Art. Chaque personnage dispose de trois Super Arts. Choisissez l'un d'entre eux avant le match (voir page 33). Pour connaître les Super Arts de chaque personnage, reportez-vous au chapitre énumérant les coups de chaque personnage, page 48.

EX Special Move

(Coup spécial EX) 2 P ou 2 K

Lorsque la jauge de Super Art est bleu clair et clignote, vous pouvez effectuer sur deux P ou deux K tout en actionnant la commande de votre coup spécial pour que celui-ci soit plus puissant. Le coup spécial EX utilise une certaine quantité de votre jauge de Super Art.



SYSTEME D'EVALUATION

Votre jeu est évalué en fonction de différents critères, tels que la qualité de vos attaques et de vos défenses, la pertinence de vos coups, etc. Le résultat de cette évaluation s'affiche à la fin de chaque match.

À la fin d'une partie en mode Arcade, votre évaluation globale pour tous les matchs apparaît.



STREET FIGHTERS (COMBATTANTS)

Les coups décrits dans ce chapitre sont paramétrés pour des joueurs regardant à droite. Pour que les joueurs regardent à gauche, inversez les actions gauche/droite. Voici la liste des abréviations utilisées :

- P = Coup de poing LP = Coup de poing léger F-P = Coup de poing puissant
- K = Coup de pied LK = Coup de pied léger F-K = Coup de pied puissant
- EX = version EX de ce coup disponible

ALEX

COUPS SPECIAUX

FLAII CHOP

(COUP DU TRANCHANT DE LA MAIN)

↓↘→ + P [EX]

POWER BOMB (BOMBE PUISSANTE)

→↘↓← + P

AIR KNEE SLASH (COUP DE GENOU AERIEN)

→↓↘+K [EX]

AIR STRAPADE (FRANQUE AERIENNE)

A (CHARGE) ↑ + K [EX]

SLASH ELBOW (COUP DE COUDE)

D (CHARGE) → + K [EX]

SPIRAL DOT (SPIRALE DOT)

→↘↓← + K

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I HYPER BOMB (ROTATION A 360) TOUR A 360 + P
- II BOOMERANG RAID ACEACE + P
(RAID BOOMERANG)
- III STUN GUN HEADBUTT ACEACE + P
(COUP DE TETE = FUJIL PARALYSANT →)



COUPS SPECIAUX

HADOKEN

↓↘→ + P [EX]

SHORYUKEN

→↓↘ + P [EX]

HURRIKANE KICK

ABD + K (UTILISABLE EN L' AIR) [EX]

(COUP DE PIED OURAGAN)

HIGH-BLADE LEG KICK ←↘↓↘→ + K [EX]

(COUP DE JAMBE TRANCHANT)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I SHINKU HADOKEN ACEACE + P
- II SHIN SHORYUKEN ACEACE + P
- III DENJIN HADOKEN ACEACE + P (ATTAGUABLE)



DUDLEY

COUPS SPECIAUX

JET UPPERCUT (UPPERCUT SPATIAL)

→↓↘ + P [EX]

MACHINEGUN BLOW (MITRAILLEUSE)

←←↓↘→ + P [EX]

DUCKING STRAIGHT (BOUILLON FORCE)

←←↓↘→ + K THEN P

DUCKING UPPERCUT (UPPERCUT PLONGEON)

←←↓↘→ + K THEN K

CROSS COUNTER (VOL PLANE)

→↓↘← + P [EX]

SHORT SWING BLOW (COUP SEC)

→↓↘← + K [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I ROCKET UPPERCUT (UPPERCUT FUISEE) ACEACE + P
- II ROLLING THUNDER (ROULEMENT DE TONNERRE) ACEACE + P
(APPUYEZ RAPIDEMENT)
- III CORKSCREW BLOW (TIRE-BOUCHON) ACEACE + P



RYU



COUPS SPECIAUX

- TETUZANKO →↓↘ + P [EX]
- ZESHOU HONOU ↓↘↘ + P [EX]
- NISSHOUKYAKU →↓↘ + K [EX]
- KOBOKUSHI ↓↙← + P
- ZENPOU TENSHIN →↘↓↙← + K

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I YOHO ↓↘↘↓↘↘ + P
- II SOURAI RENGEKI ↓↘↘↓↘↘ + P
- III GENEIJIN ↓↘↘↓↘↘ + P

YUN

TWELVE



COUPS SPECIAUX

- N.D.L. ↓↘↘ + P [EX]
- A.X.E. ↓↙← + P (UTILISABLE EN L' AIR) [EX]
- D.R.A. ↓↙← + K (AERIEN) [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I X.N.D.L. ↓↘↘↓↘↘ + P
- II X.F.L.A.T. ↓↘↘↓↘↘ + K (AERIEN)
- III X.C.O.P.Y. ↓↘↘↓↘↘ + P

COUPS SPECIAUX

- TOUROUZAN ↓↘↘ + P [EX]
- SENKYUTAI ↓↘↘ + K [EX]
- BYAKKO SOUSHODA ↓↙← + P
- ZENPOU TENSHIN →↘↓↙← + K
- KAIHOU →↓↘ + K

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I RAISHIN MAHHAKEN ↓↘↘↓↘↘ + P
- II TENSHIN SENKYUTAI ↓↘↘↓↘↘ + K
- III SEIEI ENBU ↓↘↘↓↘↘ + P

YANG

Q

COUPS SPECIAUX

- DASHING HEAD ATTACK ← (ATTAQUE) → + P [EX] (COUP DE TETE CINGLANT)
- DASHING LEG ATTACK ← (ATTAQUE) → + K [EX] (COUP DE JAMBE CINGLANT)
- HIGH SPEED BARRAGE ↓↙← + P [EX] (BARRAGE HAUTE VITESSE)
- CAPTURE & DEADLY BLOW →↘↓↙← + K (CAPTURE ET COUP MORTEL)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I CRITICAL COMBO ATTACK ↓↘↘↓↘↘ + P (COMBO FULGURANT)
 - II DEADLY DOUBLE COMBINATION ↓↘↘↓↘↘ + P (DOUBLE COMBINAISON MORTELLE)
 - III TOTAL DESTRUCTION ↓↘↘↓↘↘ + P (DESTRUCTION TOTALE)
- PUII ↓↘↘ + P OR K



COUPS SPECIAUX

ELECTRIC BLASTER (RAFALE ELECTRIQUE) →↓↘ + P
(APPUYEZ RAPIDEMENT)
TORNADO HOOK (CROCHET TORNADO) ←↙↓↘ + P [EX]
FLYING VIPER (VIPERE VOLANTE) ↓↙← + P [EX]
SNAKE FANG (CROCHET DE SERPENT) ←↙↓↘ + K
RISING COBRA ↓↙← + K

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I MAGNETIC STORM ACEACE + P (APPUYEZ RAPIDEMENT)
(TEMPETE MAGNETIQUE)
II SLAM DANCE ACEACE + P (GAQUETTE)
III ELECTRIC SNAKE ACEACE +
(SERPENT ELECTRIQUE)

NECRO**CHUN-LI****COUPS SPECIAUX**

HYAKURETSU-KYAKU K (APPUYEZ RAPIDEMENT) [EX]
KIKOKEN ←↙↓↘ + P [EX]
SPINNING BIRD KICK ↓ (ATTAGUE) ↑ + K [EX]
(COUP DE PIED SERPENT TOURNANT)
HAZANIHU →↘↓↙← + K [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I KIKOUSHO 360° MOTION + P
II HOYOKUSEN ↓↘↘↓↘ + K
III TENSEI RANKA ↓↘↘↓↘ + K

COUPS SPECIAUX

SEAN TACKLE (PLAQUAGE SEAN) ←↙↓↘ + P
(MAINTENEZ ENFONCE) [EX]
→↓↘ + P [EX]
DRAGON SMASH (PULVERISATION DRAGON)
TORNADO (TORNADO) ↓↙← + K [EX]
RYUBI KYAKU ↓↘↘ + K [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I HADOU-BURIT ↓↘↘↓↘ + P
II SHORYU-CANNON ↓↘↘↓↘ + P (APPUYEZ RAPIDEMENT)
III HYPER TORNADO ↓↘↘↓↘ + P

SEAN**REMY****COUPS SPECIAUX**

LIGHT OF VIRTUE: HAUT ← (ATTAGUE) → + P [EX]
(LUMIERE DE VERTU)
LIGHT OF VIRTUE: BAS ← (ATTAGUE) → + K [EX]
(LUMIERE DE VERTU)
RISING RAGE FLAIN ↓ (ATTAGUE) ↑ + K [EX]
(ACCES DE RAGE)
CLOD BLUE KICK ↓↙← + K [EX]
(COUP DE PIED BLEU BUTOR)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I LIGHT OF JUSTICE ↓↘↘↓↘ + P
(LUMIERE DE JUSTICE)
II SUPREME RISING RAGE FLAIN ↓↘↘↓↘ + K
(ACCES DE RAGE SUPREME)
III BLUE NOCTURNE ↓↘↘↓↘ + K
(NOCTURNE BLEU)



COUPS SPECIAUX
 SCRATCH WHEEL (SUPPLICE DE LA ROUE) →↓↘ + K [EX]
 RHINO HORN (CORNE DE RHINO) ←←↓↘ + K [EX]
 MALLET SMASH (FRAPPE DE MAILLET) →↘←← + P [EX]
 SPIN SIZE (PIROUETTE) ↓←← + K [EX]
 LYNX TAIL (QUEUE DE LYNX) ←←← + K [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)
 I SPINNING BEAT (ASSAUT DE LA TOUPIE) ACEACE + K
 II BRAVE DANCE (DANSE DU BRAVE) ACEACE + K
 III HEALING (GUERISON) ACEACE + P

ELENA ORO



COUPS SPECIAUX

NICHIRIN SHO ← (ATTAQUE) → + P [EX]
 ONI YANMA ↓ (ATTAQUE) ↑ + P [EX]
 NIOH RIKI →↘↓←← + P
 JINCHU WATARI ↓↘↘ + K [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I KIISHIN RIKI ↓↘↘↓↘↘ + P PUIS P PRES DE L'ADVERSAIRE
 KIISHIN TSUI* ↓↘↘↓↘↘ + PP
 II YAGYO DAMA ↓↘↘↓↘↘ + P
 YAGYO ODAMA* ↓↘↘↓↘↘ + PP
 III TENGU ISHI ↓↘↘↓↘↘ + P
 TENGU MIDAREISHI* ↓↘↘↓↘↘ + PP

*LORSQUE LA JAUGE DE SUPER ART EST A SON MAXIMUM

COUPS SPECIAUX

HADOKEN ↓↘↘ + P [EX]
 SHORYUKEN →↓↘ + P [EX]
 HURRICANE KICK ↓←← + K (UTILISABLE EN L'AIR) [EX]
 (COUP DE PIED OURAGAN)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I SHORYU REPA ACEACE + P
 II SHINRYUKEN (APPUYEZ RAPIDEMENT) ACEACE + K
 III SHIPPU JINRAIKYAKU ACEACE + K

KEN

URIEN



COUPS SPECIAUX

CHARIOT TACKLE (PLAQUAGE DU CHAR) ← (ATTAQUE) → + K [EX]
 VIOLENCE KNEE DROP (PUISSANT COUP DE GENOU) ↓ (ATTAQUE) ↑ + K [EX]
 DANGEROUS HEADBUTT (COUP DE TETE PERILLEUX) ↓ (ATTAQUE) ↑ + P [EX]
 METALLIC SPHERE (SPHERE METALLIQUE) ↓↘↘ + P [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

I TYRANT SLAUGHTER (MASSACRE DU TYRAN) ↓↘↘↓↘↘ + P
 II TEMPORAL THUNDER (COUP DE TONNERRE) ↓↘↘↓↘↘ + P
 III AEGIS REFLECTOR (REFLECTEUR D' AEGIS) ↓↘↘↓↘↘ + P

COUPS SPECIAUX

- HAYATE ↓↘↘ + P [EX]
- HUKIAGE →↓↘ + P [EX]
- OROHI ↓↙← + P [EX]
- KARAKUSA →↘↙← + K
- TSURUGI ↓↙← + K (AERIEN) [EX]

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I SEIFYUIEN GODANZUKI ↓↘↘↘ + P
- II ABARE TOSANAMI ↓↘↘↘ + K
- III TANDENRENKI ↓↘↘↘ + P

MAKOTO

IBUKI

COUPS SPECIAUX

- KUNAI ↓↘↘ + P (AERIEN) [EX]
- RAIDA →↘↙← + P
- KUBI ORI ←←↓↘ + P [EX]
- KAZEKIRI →↓↘ + K [EX]
- TSUMUJI ↓↙← + K PUIS K [EX]
- HIEH ←↙← + K [EX]
- TSUJI GOE →↓↘ + P
- KASUMI GAKE ↓↘↘ + P

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I KASUMI SUZAKU ↓↘↘↘ + P (AERIEN)
- II YOROI DOHI ↓↘↘↘ + P
- III YAMI SHIGURE ↓↘↘↘ + P

COUPS SPECIAUX

- GIANT PALM BOMBER (BOMBARDEMENT DE PALME) ↓↙← + P [EX]
- IGERIAULT PRESS (SAUT PERILLEUX) 160° MOTION + P
- SHOOTDOWN BACKBREAKER (BRISE-DOS) →↓↘ + K
- MONSTER LARIAT (LASSO GEANT) ↓↘↘ + K [EX]
- ULTRA THROW (SUPER PROPULSION) →↘↙← + K
- MEAT SQUASHER (ECRAIE-VIANDE) 160° MOTION + K

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I GIGAI BREAKER (CASSEUR GEANT) 160° MOTION TWKE + P
- II MEGATON PRESS (GIGA-TONNES) ↓↘↘↘ + K
- III HAMMER MOUNTAIN (PLUIE DE COUPS) ↓↘↘↘ + P

HUGO

AKUMA

COUPS SPECIAUX

- GOU HADOKEN ↓↘↘ + P (UTILISABLE EN L'AIR)
- SHAKUNETSU HADOKEN →↘↙← + P
- GOU SHORYUKEN →↓↘ + P
- TATSUMAKI ZANKUKYAKU ↓↙← + K (UTILISABLE EN L'AIR)
- AIHURA SENKU →↓↘ ou ←↙← + PP OR KK
- HYAKKISHU →↓↘ + K THEN P OR K ou LP + LK (PREI DE L'ADVERSAIRE)

SUPER ARTS (SELECTIONNEZ UN SUPER ART)

- I MESSATIU GOU HADO ↓↘↘↘ + P (UTILISABLE EN L'AIR)
- II MESSATIU GOU SHORYU ↓↘↘↘ + P
- III MESSATIU GOU RAIEN ↓↘↘↘ + K (UTILISABLE EN L'AIR)
- SHUNGOKUSATIU* LP LP → LK HP
- KONGOUKOKURETSUZAN* ↓↘↘ + PPP

*LORSQUE LA JAUGE DE SUPER ART EST A SON MAXIMUM